

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA FANTASI
MENGUNAKAN APLIKASI *CAMTASIA STUDIO* PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 06 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Risfina Ayu Rochmayani

Nomor Induk Mahasiswa 06021382025051

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Bahasa dan Seni



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA FANTASI
MENGUNAKAN APLIKASI *CAMTASIA STUDIO* PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 06 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Risfina Ayu Rochmayani

NIM 06021382025051

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,



**Mengetahui
Koordinator Program Studi,**

Pembimbing

**Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd
NIP 198010012002122001**

**Drs. Supriyadi M.Pd.
NIP 1959052819830311001**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS TEKS CERITA FANTASI
MENGUNAKAN APLIKASI *CAMTASIA STUDIO* PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 06 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Risfina Ayu Rochmayani

NIM 06021382025051

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

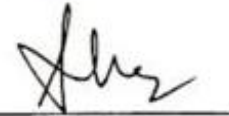
Tanggal : 04 Januari 2024

TIM PENGUJI


Ketua/Pembimbing : Drs. Supriyadi. M.Pd



Anggota/Penguji : Dra. Sri Indrawati. M.Pd., Ph.D.



Palembang, 11 Januari 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risfina Ayu Rochmayani

NIM : 06021382025051

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Menggunakan Aplikasi *Camtasia studio* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan yang ada yaitu peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan adanya pengaduan dari pihak terhadap keaslian karya tersebut, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Indralaya, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Risfina Ayu Rochmayani

NIM 06021382025051

KUPERSEMBAHKAN SKRIPSI INI KEPADA:

1. Yang utama dari segalanya, sembah sujuduku serta syukur kepada Allah SWT. Atas kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karuniamu serta kemudahan yang selalu Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.
2. Dua orang yang paling berjasa dalam hidup saya, Ibu Melliyani dan Bapak Sukaryono, terima kasih atas pengorbanan, cinta, do'a, motivasi, semangat serta nasihat yang selalu diberikan dan selalu mendukung segala keputusan dan pilihan hidup saya. Kalian sangat berarti semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan Aamiin.
3. Kepada Kakak perempuan saya satu-satunya Rika Ayu Shelviana, S.P. Terima kasih atas bantuan, do'a, usaha serta motivasi yang diberikan kepada adik perempuanmu ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si, yang senantiasa memenuhi sarana dan prasarana perkuliahan selama ini dengan baik, mendengarkan setiap aspirasi dari mahasiswa baik dalam morel dan materil selama proses pembelajaran di Universitas Sriwijaya.
5. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sofendi, M.A., Ph.D. Pb., dan semua jajaran di dekanat FKIP Unsri yang telah mempermudah administrasi saya memenuhi kebutuhan mahasiswa khususnya di FKIP, dan memperlancar semua urusan perkuliahan saya selama ini
6. Dosen pembimbing tugas akhirku ini, Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing tugas akhir saya ini, terima kasih banyak Bapak, saya sudah dibantu dalam selama ini, sudah dinasehatti, diajari, saya tidak akan pernah lupa akan bantuan dan kesabaran Bapak.
7. Dosen penguji saya, Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D., serta Dosen validator produk yang telah saya kembangkan Ernalida, S,Pd., M.Hum., P.Hd., Akhmad Rizki Turama, S.Pd., MA., dan Khalidatun Nuzul, S.Pd., M.Pd., terima kasih telah

membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini semoga Bapak dan Ibu sehat selalu.

8. Seluruh Dosen Pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih banyak untuk semua ilmu, pengalaman yang sangat berarti telah Bapak atau Ibu berikan kepada kami.
9. Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Mba Aggie dan Mba Yusfi) yang selalu direpotkan dalam hal administrasi di kampus, terima kasih Mba Anggie dan Mba Yusfi semoga jerih payahmu dibalas oleh Allah SWT, *Aamiin*.
10. Sahabat saya Nadia Septeriga, Rahma Jareta dan Rizki Gunawan. Terima kasih atas bantuannya selama ini, menemani saya selama masa perkuliahan dan menemani saya menyelesaikan tugas akhir ini, sukses untuk kita semua.
11. Teman-teman angkatan 2020 (S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia). Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama masa perkuliahan ini teman, sukses untuk kita semua.
12. Terima kasih Ibu Windri Oktarina S.Pd., M.Pd., dan SMP Negeri 06 Indralaya Utara yang menjadi tempat tugas dan tempat terbaik untuk melakukan penelitian sehingga memperoleh ilmu yang banyak sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
13. Almamater kuning tercinta Universitas Sriwijaya, serta semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

“Setetes keringat orangtuaku seribu langkahku untuk maju”

PRAKATA

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Menggunakan Aplikasi *Camtasia Studio* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keeguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama perkuliahan skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak Sofendi, M.A., Ph.D. Pb., selaku Dekan FKIP Unsri, terima kasih kepada Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam melakukan penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., Bapak Akhmad Rizki Turama, S.Pd., M.A., dan Ibu Khalidatun Nuzula, S.Pd., M.Pd., telah bersedia untuk memvalidasi bahan ajar yang saya kembangkan. Terima kasih kepada seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmunya semasa berkuliah di Universitas Sriwijaya. Terima kasih kepada seluruh staff tata usaha Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini selesai dan tidak lupa ucapan terima kasih kepada seluruh keluarga SMP Negeri 06 Indralaya Utara yang memberikan bantuan selama masa melakukan penelitian.

Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi serta seni.

Indralaya, Januari 2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Tujuan Penelitian	18
1.4 Manfaat Penelitian	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Manfaat Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Jenis-jenis Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Bahan Ajar Audio Visual	8
2.2 Camtasia Studio	9
2.2.2 Kunggulan Camtasia Studio	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Cara Menggunakan Aplikasi <i>Camtasia Studio</i>	10
2.3 Teks Cerita Fantasi.....	11
2.3.1 Menulis Teks Cerita Fantasi	11
2.3.2 Struktur Teks Cerita Fantasi	11
2.3.3 Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi.....	12
2.3.4 Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi.....	12
2.3.5 Langkah-Langkah Penulisan Teks Cerita Fantasi.....	13
2.3.6 Media Camtasia Studio untuk Pembelajaran Teks Cerita Fantasi	13
2.4 Penelitian Relevan	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16

2 3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Tahap Pengembangan.....	18
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	20
3.4 Analisis Data	21
3.4.1 Sumber Data	21
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4.3 Wawancara	21
3.4.4 Angket	22
3.4.5 Lembar Uji Validasi	22
3.4.6 Teknik Analisis Data	22
3.4.7 Analisis Lembar Ahli Validasi	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	27
4.1 Hasil Penelitian.....	27
4.1.1 Tahap Perencanaan.....	27
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	27
4.1.1.2 Perumusan Tujuan.....	38
4.1.2 Tahap Prototipe.....	38
4.1.2.1 Desain Media.....	38
4.1.3 Validasi Ahli.....	60
4.1.4 Revisi Produk Hasil Validasi.....	64
4.2 Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Presentase Kelayakan	23
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Validitas	24
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	30
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	61
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Kebahasaan.....	62
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	63
Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Materi	65
Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Kebahasaan	66
Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Media.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahap Pengembangan 17

Gambar 2 Alur Pengembangan..... 20

Gambar 3 Storyboard..... 39

Gambar 4 Media Identitas, Salam Pembuka dan Tujuan Pembelajaran 40

Gambar 5 Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 41

Gambar 6 Tampilan Capaian Pembelajaran 41

Gambar 7 Tampilan Tujuan Pembelajaran 43

Gambar 8 Tampilan Materi 44

Gambar 9 Tampilan Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi 46

Gambar 10 Tampilan Struktur Teks Cerita Fantasi..... 48

Gambar 11 Tampilan Jenis-Jenis Teks Cerita Fantasi..... 48

Gambar 12 Ciri-Ciri Teks Cerita Fantasi 49

Gambar 13 Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi 50

Gambar 14 Langkah-Langkah Menulis Teks Cerita Fantasi 52

Gambar 15 Latihan 56

Gambar 16 Referensi 59

Gambar 17 Penyusun 60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Siswa	77
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru.....	79
Lampiran 3 Lembar Ahli Validasi.....	84
Lampiran 4 Lembar Usul Judul Skripsi	92
Lampiran 5 Lembar SK Pembimbing Skripsi	93
Lampiran 6 Lembar Persetujuan Seminar Skripsi	95
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Sidang Skripsi	96
Lampiran 8 Lembar Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 9 Tangkapan Layar Produk.....	99
Lampiran 10 Hasil Turnitin.....	123

ABSTRAK

Oleh
Risfina Ayu Rochmayani
06021382025051

Pembimbing: Drs. Supriyadi, M.Pd.
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya Ogan Ilir 30662
Risfinaayurochmayani1935@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan diantaranya (1) mendeskripsikan hasil dari analisis kebutuhan para siswa kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya Utara terhadap bahan ajar menulis teks cerita fantasi menggunakan *software camtasia studio*, (2) mendeskripsikan hasil dari rancangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi bagi siswa SMP Negeri 06 Indralaya Utara dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli yang didapatkan terhadap bahan ajar menulis teks cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan dari *Alessi dan Trollip* (2001). Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, angket, dan lembar uji analisis kebutuhan siswa dan guru. penilaian validasi ini memiliki beberapa aspek diantaranya, aspek isi materi, aspek isi kebahasaan dan aspek isi media yang dilakukan oleh 3 dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Uji validitas ahli materi dengan nilai 29 dengan nilai persentase 90,63% dikategorikan sangat layak, uji validitas dari ahli kebahasaan dengan nilai 12 dengan nilai persentase 75% dikategorikan layak dan ahli media dengan nilai 29 dengan nilai persentase 80,56% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli, media *camtasia studio* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat layak digunakan siswa dalam menulis teks cerita fantasi.

Kata kunci: *Pengembangan, bahan ajar, menulis teks cerita fantasi. camtasia studio*

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2020)

Nama : Risfina Ayu Rochmayani

NIM : 06021382025051

Dosen Pembimbing : Drs. Supriyadi, M.Pd.

ABSTRACT

By

Risfina Ayu Rochmayani

Advisor: Drs. Supriyadi, M.Pd.

Study Program Of Indonesian Language and Literature Education

Risfinaayurochmayani1935@gmail.com

Abstract

This research has objectives including (1) describing the results of an analysis of the needs of class VII students at SMP Negeri 06 North Indralaya regarding teaching materials for writing fantasy story texts using Camtasia Studio software, (2) describing the results of designing teaching materials for writing fantasy story texts for junior high school students. Negeri 06 North Indralaya and (3) describe the results of expert validation obtained on teaching materials for writing fantasy story texts for class VII students of SMP Negeri 06 North Indralaya. The research method used is development using the development steps from Alessi and Trollip (2001). The research instruments used were interviews, questionnaires, and student and teacher needs analysis test sheets. This validation assessment has several aspects including, material content aspects, linguistic content aspects and media content aspects which were carried out by 3 Indonesian Language and Literature Education lecturers at Sriwijaya University. The validity test of material experts with a score of 29 with a percentage value of 90.63% is categorized as very feasible, the validity test of linguistic experts with a score of 12 with a percentage value of 75% is categorized as feasible and media experts with a score of 29 with a percentage value of 80.56% is categorized as very feasible. Based on the results of expert validation, the camtasia studio media developed by researchers can be categorized as very suitable for use by students in writing fantasy story texts.

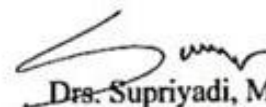
Keywords: *Development, teaching materials, writing fantasy story texts. camtasia studio.*

Clarified by,
Coordinator Study Program Of Indonesian
Language and Literature Education



Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd.
NIP 198010012002122001

Advisor



Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 195905281983031001

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahan ajar adalah segala bentuk atau jenis alat, teknologi, atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu. Bahan ajar dapat berupa buku teks, media audio dan visual, perangkat lunak pembelajaran, bahan cetak berbentuk media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien Sanaky (Dikutip Lestari, 2018). Selain itu bahan ajar adalah seperangkat sarana pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode dan desain secara sistematis yang digunakan oleh peserta didik guna mencapai tujuan yang diharapkan Widodo dan Jasmadi (Lestari 2015). Bahan ajar dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran konvensional meliputi buku, alat tulis, dan papan tulis, sedangkan ajar modern meliputi internet, dan multimedia Tarigan (2018).

Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi berbasis *camtasia studio* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video tutorial atau bahan ajar berbasis video. Perangkat lunak ini memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk merekam tampilan pembelajaran menggunakan audio yang terdengar pada saat yang sama. Selain itu, *camtasia studio* juga memungkinkan pengguna untuk mengedit video yang telah direkam, seperti menambahkan teks, animasi, dan efek visual. *Camtasia studio* ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga pengguna dapat dengan mudah membuat video tutorial atau bahan ajar berbasis video tanpa perlu memiliki pengetahuan teknis yang mendalam. Serta memungkinkan pengguna untuk menambahkan teks, gambar, dan efek visual lainnya ke dalam video tutorial atau media pembelajaran. Hal ini membuat video tutorial atau bahan ajar akan jauh lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Video tutorial atau bahan ajar berbasis *camtasia studio* dapat diunggah ke *platform* pembelajaran online, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih fleksibel dan efisien. Karena guru juga dituntut untuk

mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat bahan ajar berbasis multimedia yang digunakan belum tersedia di sekolah Arsyad (2021).

Teks Cerita Fantasi merupakan salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Semester I dalam kurikulum Merdeka 2021, dalam hal ini menulis Kompetensi Inti (CP) yang wajib dikuasai siswa kelas VII materi menulis Teks Cerita Fantasi adalah peserta didik mampu menulis gagasan, pandangan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dan mampu menyampaikan tulisan imajinasi secara indah dan menarik. Tujuan Pembelajaran (TP) dalam menulis Teks Cerita yaitu peserta didik mampu menjelaskan pengertian teks cerita fantasi dengan benar. Peserta didik mampu menyampaikan tulisan berdasarkan pengalaman dan imajinasi secara indah dalam bentuk teks narasi berupa dongeng fantasi dan peserta didik juga mampu menentukan unsur-unsur cerita fantasi dengan benar.

Menurut penelitian Bustia & Harris (2020) pemanfaatan bahan ajar, model dan metode yang digunakan dalam keterampilan menulis teks cerita fantasi oleh siswa belum maksimal. Dalam jurnal *teaching and learning* (2022) pembelajaran yang lebih menekankan pada metode ceramah membuat peserta didik akan merasa lebih cepat jenuh sehingga kegiatan belajar akan cenderung membosankan. Kegiatan pembelajaran semacam ini akan menyebabkan para peserta didik kurang menguasai konsep materi yang diajarkan. Penggunaan metode dan bahan ajar yang kurang tepat juga mempengaruhi keaktifan peserta didik.

Penelitian tentang menulis telah dilakukan Cole & Feng (2015) dari China yang mengungkapkan siswa sulit mengidentifikasi keterampilan menulis dari pada mendengarkan dan membaca. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis sulit dikuasai siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk menulis lebih sedikit dibandingkan dengan waktu untuk berbicara, membaca, dan menyimak. Kegiatan menulis masih kurang diminati, sehingga menduduki peringkat terendah. Latifah (dalam Inayah. 2015:2). Hal ini, membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan minat belajar siswa dalam menguasai materi

serta keterampilan menulis teks cerita fantasi dengan metode yang berbeda yakni melalui pengembangan bahan ajar berbasis *Software camtasia studio*.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini di SMP Negeri 06 Indralaya Utara. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ke sekolah bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *camtasia Studio* dalam materi pembelajaran Teks Cerita Fantasi belum pernah dipelajari dan dilakukan. Guru hanya menjelaskan materi kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah atau secara langsung atau menggunakan media gambar *powerpoint*. Hal ini disebabkan keterbatasan fasilitas penggunaan bahan ajar multimedia yang belum memadai khususnya penggunaan aplikasi *Camtasia Studio*. Bahan ajar juga diperlukan sebagai sarana penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran (Awalludin, Subadiyono, & Nurhayati, 2019, p.95). Selain itu bahan ajar menggunakan aplikasi *camtasia studio* dianggap sangat cocok untuk menunjang pembelajaran menulis teks cerita fantasi karena dapat dilengkapi dengan berbagai fitur teks, gambar, audio dan video dengan penyajian yang interaktif. Oleh karena itu peneliti memilih SMP Negeri 06 Indralaya Utara sebagai lokasi penelitian.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi menggunakan aplikasi *camtasia studio* merupakan penelitian yang sangat cocok dan inovatif. Bahan ajar berbasis aplikasi *camtasia studio* diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik melalui analisis kebutuhan guru dan siswa. Menurut Cunningsworth (Nurhayati, 2009, pp.14-39), analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mendapatkan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, kekuatan, dan kelemahan siswa itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan bahan ajar menggunakan aplikasi *camtasia Studio* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran materi teks cerita fantasi dikarenakan memiliki kelebihan dengan *software* lainnya, antara lain (1) *Software camtasia studio* memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, (2) Memiliki fitur perekaman yang kuat dan dapat merekam semua aktivitas yang terjadi pada. Selain itu, aplikasi ini juga dapat merekam audio dari mikrofon atau system, (3) Editing Video yang Mudah, (4) Memiliki fitur animasi yang kuat, yang memungkinkan pengguna

untuk membuat video yang menarik dan professional, (5) Dapat merekam video dengan kualitas tinggi hingga 4K, (6) Kompatibel dengan banyak format video dan audio, sehingga memudahkan pengguna untuk mengekspor video mereka ke format yang berbeda dan membaginya di berbagai platform. Berdasarkan keunggulan yang dimiliki *software Camtasia Studio* tersebut dapat diketahui bahwa aplikasi ini menjadi salah satu pilihan unggul yang sesuai apabila digunakan sebagai pembuatan bahan ajar menulis teks cerita fantasi yang tentunya akan dimanfaatkan secara kreatif dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya utara terhadap bahan ajar teks cerita fantasi menggunakan aplikasi *camtasia Studio*?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan bahan ajar teks cerita fantasi bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya Utara?
- 1.2.3 Bagaimana hasil validasi terhadap bahan ajar teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP Negeri 06 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya utara terhadap bahan ajar teks cerita fantasi menggunakan aplikasi *camtasia Studio*.
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil rancangan bahan ajar teks cerita fantasi bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya Utara.
- 1.3.3 Mendeskripsikan hasil validasi terhadap bahan ajar teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP Negeri 06 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini dapat memberikan suatu perkembangan Pendidikan khususnya pada SMP Negeri 06 Indralaya Utara daaplikasi ri bahan ajar menggunakan *camtasia studio* yang dihasilkan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa pengetahuan, pemikiran dalam menciptakan bahan ajar berupa pembelajaran yang interaktif serta menarik. Memotivasi dan menginspirasi para peserta didik dalam menulis dan memahami teks cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 06 Indralaya Utara.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dengan adanya penggunaan bahan ajar yang menggunakan *software camtasia Studio*, dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan para peserta didik untuk mempelajari teks cerita fantasi, mempermudah para peserta didik untuk menangkap dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi para guru dapat mempermudah dalam menyampaikan materi dan bisa digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan bisa menambahkan jumlah dari bahan ajar, bisa meningkatkan kualitas proses mengajar dan hasil belajar dari peserta didik pada materi teks cerita fantasi, meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di sekolah, dan bahan ajar yang menggunakan

software camtasia studio menjadi bahan referensi media yang akan digunakan guru dalam kegiatan belajar dan mengajar disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Arista Prasetyo. (2014). *Menjadi Pembuat Film Andal dengan Camtasia Studio 8*. Jakarta: PT Elexx Media Komputindo.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning : Methods and*
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian* (p. 244). Jakarta: Rineka Cipta.
- Asim. (2017) *Sistematika Penelitian Pengembangan*, Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang.
- Artawan. (2010). *Media interaktif* (p.26). Jakarta: Yrama Widya.
- Awalludin., Subadiyono., & Nurhayati. (2019). Pengembangan buku teks sintaksis program studi pendidikan bahasa, sastra indonesia dan daerah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas baturaja. *Jurnal Logat*. 6(2), 93-101.
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2015). *Mass communication theory: Foundations, ferment, and future*. Cengage Learning.
- Baharuddin, I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Audiovisual Interaktif Materi Bunyi untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 7(2), 141-147.
- Cole & Feng. 2015. *Effective Strategies for Improving Writing Skills of Elementary English Language Learners*. *Cina: The Chinese Educational Research and Development Association Annual Conference* (Cicago, IL, Apr 2015)
- James Smith, (2021). *Made Easy: A Complete User Guide For Beginners and Intermediate Users*.
- Jasmadi, dkk. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia
- Natalia Asa Giovani, Desi., & Wahyuni, Primasari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Camtasia Studio Pada Keterampilan Menulis Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Yogyakarta, *Jurnal Skripta*, 7(2).
- Nurhayati. (2009). Pengembangan silabus pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah pertama di kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(16), 14-39.
- Plandra, Bustia., & Effendi Harris (2020). Korelasi Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII Negeri 17 Padang. *Vol 9* (1).

- Purnomo, E. A., Handayani, S., Kadarwati, S., & Pohan, S. (2018). E-DIMAS. 9(2), 141-148.
- Inayah, Maftukhatul. 2015. "Perluasan Kosakata". Laporan bacaan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kosasih, Anantya. 2018. "Kosasih". Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Mulyasa, E. (2013). Menjadi guru profesional: menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. PT Remaja Rosdakarya.
- Mumtahana, Lasia, dkk (2022). Minat belajar siswa menggunakan media lempar dadu dan metode tanya jawab pada mata pelajaran aqidah akhlak. *Jurnal Of teaching and learning* (pp.1-6). Vol (2) 1.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hardi Wirasmita, Rasyid., & Putra Kuspandi, Yupi. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Micromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2).
- Harsiati, Titik, Agus Trianto, dan E, Kosasih. 2016. Bahasa Indonesia. Jakarta: Kemendikbud. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan, H. (2014). Pembelajaran Menulis Kreatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanaky. (2018) Bahan Ajar Interaktif Inovatif (p.4) . Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. (2013). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D) (p.199). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suryani, N. A. (2018). Bahan Ajar inovatif dan pengembangannya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.